Contenido

Comienzo

Advertencia

Por favor lea atentamente la advertencia a continuación indicada así como el acuerdo de licencia antes de instalar y / o utilizar el software MaxSea

MaxSea es un software de visualización de cartas marinas de excelentes resultados prácticos. Sin embargo, **NO DEBE** ser utilizado en sustitución de los documentos del SHOM o de los Servicios Hidrográficos Oficiales, documentos exigidos por la reglamentación en vigor, particularmente las cartas marinas que dan todos los detalles necesarios.

Las informaciones náuticas presentadas en la pantalla provienen de la digitalización parcial o total de documentos del SHOM, así como otros Servicios Hidrográficos, digitalización efectuada con la autorización de estos Servicios Hidrográficos.

Estos Servicios no han realizado ni controlado esta digitalización y, en consecuencia, no pueden ser considerados responsables de las elecciones, errores u omisiones susceptibles de existir en los datos así digitalizados.

Informatique & Mer does not guarantee the accuracy of the updated daily FORECAST files .The weather forecast files are NOT intended to be used as a substitute for weather data issued by official weather offices

Informatique & Mer no puede garantizarle la exactitud y la frecuencia diaria de las actualizaciones de los archivos de PREVISIONES meteorológicas. Estos archivos de previsiones meteorológicas no deben en ningún caso ser utilizados en sustitución de los datos meteorológicos publicados por los organismos oficiales de meteorología.

La utilización del software **MaxSea** entiende la aceptación pura y simple del usuario de esta advertencia.

Antes de iniciar

Usted debe instalar el software conforme a las instrucciones del capítulo siguiente « Preparación del ordenador ».
El software **MaxSea**® respeta totalmente el entorno de trabajo de **Windows**®. Suponemos que el usuario es familiar del sistema operativo utilizado y no le detallaremos pues las funciones de base. Este manual de ayuda no le describirá la apertura y la copia de seguridad de los archivos, el manejo de la ventanas, de los cursores, de las casillas o de los iconos que sí asumen un carácter particular. Si usted no está totalmente familiarizado con estos elementos, nosotros le invitamos vivamente a perfeccionar el conocimiento de su entorno de trabajo antes de continuar.

Acuerdo de Licencia Informatique & Mer

Las cláusulas y condiciones de utilización del producto Informatique & Mer a continuación especificadas constituyen un compromiso concertado entre usted mismo en cualidad de usuario final e Informatique & Mer S.A., una sociedad Francesa.

AL ABRIR EL EMBALAJE SELLADO DE LOS CD-ROMS, SE COMPROMETE A RESPETAR LOS TÉRMINOS, CLÁUSULAS Y CONDICIONES DE LOS PRESENTES. SI NO ESTA DE ACUERDO CON LAS CLÁUSULAS Y CONDICIONES, POR FAVOR DEVUELVA INMEDIATAMENTE EL O LOS CD-ROMS, ASÍ COMO LOS PRODUCTOS Y MATERIALES QUE LES ACOMPAÑAN, AL LUGAR EN EL QUE USTED LO HA COMPRADO, PARA OBTENER SU REEMBOLSO.

1- CONCESIÓN DE LA LICENCIA - El presente acuerdo de licencia Informatique & Mer (« la LICENCIA ») le permite utilizar una copia del software Informatique & Mer comprado con esta licencia (« el SOFTWARE ») en todo ordenador, con la condición de que el SOFTWARE esté en servicio en un sólo ordenador en toda ocasión. Si usted posee múltiples licencias para el SOFTWARE, puede tener en servicio tantas copias del SOFTWARE como licencias posea. El SOFTWARE está en servicio en un ordenador cuando está instalado ya sea de manera temporal en la memoria (por ejemplo, en la memoria RAM), ya sea en la memoria permanente (por ejemplo, disco duro, disco óptico compacto (CD ROM) o en cualquier otro soporte de memorización) del ordenador, especificando que una copia instalada en una red servidora con el único objetivo de distribuirla a otros ordenadores, no será considerado como una copia en servicio. Si el número previsto de usuarios supera las licencias aplicables, debe aplicar un mecanismo o un procedimiento necesario a fin de asegurarle que el número de personas utilizando el SOFTWARE en el mismo momento no

excede el número de licencias. Si el SOFTWARE es instalado permanentemente en un disco duro u otro soporte de memorización de un ordenador (diferente de un servidor de red) y si una misma persona utiliza este ordenador más del 80% del tiempo en que está en servicio, la persona concerniente tendrá entonces la facultad de utilizar el SOFTWARE en un ordenador portátil o en un ordenador de uso doméstico.

2- DERECHOS DE AUTOR – El SOFTWARE es propiedad de Informatique & Mer o de sus proveedores y está protegido por las reglamentaciones en materia de derechos de autor aplicables en E.E.U.U. y en Francia, las disposiciones de los tratados internacionales, así como cualquier otra legislación nacional aplicable. Por consiguiente, debe usted tratar este SOFTWARE como cualquier otro producto o datos protegidos por los derechos de autor (por ejemplo, un libro o grabaciones musicales) y cualquier otra reglamentación aplicable. Sin embargo, en caso de que el SOFTWARE no estuviera protegido contra la copia, usted puede o bien (a) hacer una copia del SOFTWARE únicamente para fines de seguridad o archivo o (b) transferir el SOFTWARE a un único Disco Duro, con la condición de que conserve el original únicamente para fines de seguridad o archivo . En ningún caso se autoriza copiar el/los manual (es) o la documentación cualesquiera que acompañen al SOFTWARE.

3- OTRAS RESTRICCIONES - No se permite alquilar o ceder el SOFTWARE, pero usted puede ceder los derechos que posee en virtud del contrato de licencia Informatique & Mer con la garantía de que esta cesión sea definitiva y con la condición de ceder todas las copias del SOFTWARE, toda la documentación, y de que el receptor se comprometa expresamente a respetar la cláusulas y condiciones de los presentes. No se permite en ningún caso reconstituir la lógica del SOFTWARE, descompilar, desensamblar total o parcialmente ni modificar el SOFTWARE. Toda cesión deberá aportar la versión actual y todas las versiones anteriores.

GARANTÍA LIMITADA

GARANTÍA LIMITADA -Informatique & Mer garantiza, a reserva de una explotación en condiciones normales de utilización, a) que el SOFTWARE funcionará substancialmente de acuerdo con las instrucciones escritas que lo acompañan durante un período de noventa (90) días desde la fecha de recepción del mismo, y b) que los soportes y materiales de Informatique & Mer suministrados con el SOFTWARE estarán libres de defectos de fabricación y funcionamiento : esta última garantía está limitada a un año a partir de la fecha de adquisición del SOFTWARE. Toda garantía intrínseca, de la naturaleza que sea, será limitada a noventa (90) días para el SOFTWARE y a un (1) año para los soportes y materiales.

RECURSOS PARA EL USUARIO - En caso de defecto, las obligaciones de Informatique & Mer y los derechos del usuario se limitarán, a opción de Informatique et Mer, ya sea a) a la devolución del importe pagado, o bien b) a la reparación o sustitución del SOFTWARE. No obstante, la garantía limitada de Informatique & Mer quedará anulada en caso de que el defecto sea el resultado de un accidente,de un abuso o de una mala utilización. Toda sustitución del SOFTWARE será garantizada por el periodo restante de la garantía original, o los 30 días siguientes a la fecha de la sustitución en caso de que esta última fuera más larga.

EXCLUSIÓN DE CUALQUIER OTRA GARANTÍA - Informatique & Mer no asume ninguna garantía de otra naturaleza, explícita o implícita, con relación al SOFTWARE, los manuales, la documentación acompañante o cualquier otro soporte o material suministrado, y particularmente garantías para la comercialización de todos los productos relacionados con el SOFTWARE para un uso determinado.

AUSENCIA DE RESPONSABILIDAD – En ningún caso Informatique & Mer o sus proveedores podrán ser considerados responsables de cualquier tipo de daño, particularmente pérdida de explotación, pérdida de datos u otra pérdida financiera que

se deriven del uso o de la imposibilidad de uso del producto Informatique & Mer, incluso en el caso de que Informatique & Mer haya sido prevenida de la posibilidad de tales daños. En todo caso, la responsabilidad de Informatique & Mer no podrá en ningún caso exceder el montante efectivamente pagado por la adquisición del SOFTWARE. A fin de determinar si el límite de la responsabilidad de Informatique & Mer está a su alcance, será tenido en cuenta el conjunto de las sumas que habrían sido eventualmente pagadas por Informatique & Mer en este concepto.
El presente acuerdo está regido por el derecho francés. Todo litigio que resultara será de la competencia exclusiva de los tribunales sede social de la sociedad de Informatique & Mer S.A.
En caso de que tenga dudas sobre esta Licencia o desee más información, rogamos contacte con Informatique & Mer, Technopole Izarbel, 64210 Bidart, Francia.
MaxSea es una marca registrada por Informatique & Mer S.A.
Windows es una marca registrada por Microsoft Corporation.
MaxSea utiliza NetCDF, marca registrada por UCAR/Unidata.
MaxSea utiliza HDF, marca registrada por NCSA.
Las otras marcas son registradas por sus respectivos fabricantes.

Para asegurar la instalación del software

IMPORTANTE

- A usted se le ha entregado el software con un **NUMERO DE SERIE** o
- bien con un DONGLE (únicamente por encargo).
- Hoja de códigos de configuración software.
- Una o varias hojas de códigos de configuración de Cartas encargadas.

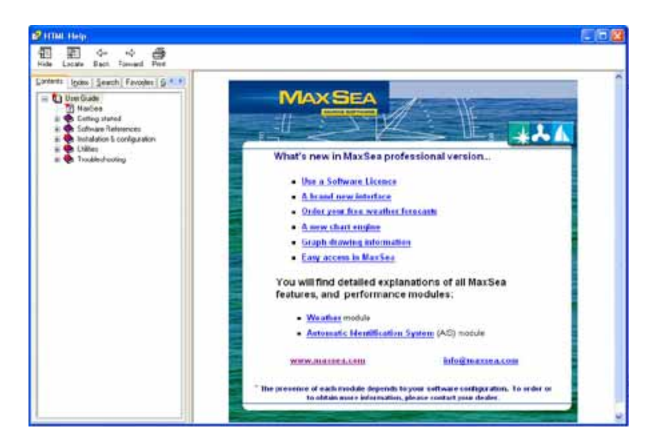
El número de serie del software está indicado más abajo, **TENGA CUIDADO NO LO PIERDA.**

NUMERO DE SERIE:

Software de ayuda

La ayuda es el manual del usuario.

La ayuda presenta el proceso completo de utilización del software, por tema (Índice) o por palabra-clave (Índice y búsqueda).
La ayuda en fila es instalada por defecto con el software y puede ser consultada en todo momento.



Para abrir la ayuda

- Desde el software a partir del menú Ayuda o bien directamente, activando la tecla F1 del teclado.
- Desde Windows si no se ha iniciado el software, en la barra de herramientas de Windows, seleccione el menú **[Inicio]**, **[Programas]**, **[MaxSea utilidades]** después **[Guía del usuario]**.(archivo que tiene por extensión chm).

Cómo utilizar la ayuda :

- Haga clic en la **Pestaña** "**SUMARIO**" para hojear las secciones por categorías.
- Haga clic en la **Pestaña** "**ÍNDICE**" para mostrar la lista de los accesos al índice.
- Haga clic en la **Pestaña** "**BÚSQUEDA**" para buscar palabras, expresiones susceptibles de figurar en una de las secciones de la ayuda.

Para una búsqueda avanzada por palabra clave puntee las casillas asociadas a las opciones de búsqueda (búsqueda de palabras claves contenidas en los títulos de las secciones, en el contenido de las secciones).

Seleccione el botón localización a fin de localizar la información de su búsqueda en el índice de la ayuda.

Nota : los párrafos anotados con un asterisco rojo informan de las novedades del software.

Imprimir los documentos de la ayuda:

De manera selectiva (impresión de una o varias páginas) :

Dado que la ayuda en fila se presenta en forma de dos ventanas :

1. Haga doble clic sobre la sección en la ventana de la izquierda para mostrar el contenido en la ventana de la derecha.
2. Seleccione la página a imprimir con un simple clic en la ventana de la derecha.
3. Haga clic sobre el icono Imprimir en la barra de herramientas.

En su totalidad (impresión del manual de referencia) :
A partir del menú **<Inicio>** Desde la barra de herramientas de Windows, seleccione **[Inicio]/ [Programas]/ [MaxSea Utilidades]** después haga clic sobre **[Guía del Usuario. doc]**.

Nota: el documento está en formato **Word2000**.

Preparación del ordenador

Instalación del software

IMPORTANTE

MATERIALES REQUERIDOS
Nosotros suponemos que su ordenador compatible PC (Intel® Pentium® III o equivalente 1 Ghz aconsejados) ha sido correctamente instalado
Con Windows ® 98ed2 o Windows® ME y posee por lo menos 64 Mb de RAM (128 Mb aconsejados).
Con Windows® 2000 o Windows® XP y posee por lo menos 128 Mb de RAM (512 Mb aconsejados).
Lector CD-ROM
1 Toma puerto serial (para conectar un sistema GPS compatible NMEA)
1 Toma puerto paralelo (opcional para la impresora))
1 Puerto USB o paralelo (opcional, si usted utiliza un Dongle)
Pantalla en color 16 bits y resolución de 800 x 600 configuración mínima o Pantalla en color 16 bits y resolución de 1024 x 768 aconsejados.

Utilice siempre el CD-ROM de instalación original suministrado (o bien una copia de seguridad que haya realizado). La utilización del instalador MaxSea garantiza una instalación correcta de todos los archivos necesarios para un funcionamiento satisfactorio del software..

1. Si usted procede a poner al día la versión del software, inicie el software y vuelva a hacer los parámetros de configuración de las Entradas/Salidas del software, el procedimiento de instalación destruye todos los parámetros de configuración de las Entradas/Salidas.
2. Si usted utiliza una llave material (Dongle) de tipo paralelo, asegúrese de que esté conectada antes de poner en marcha el ordenador.
3. Inserte el CD-ROM de instalación del software (la pantalla de instalación se carga automáticamente en el idioma de su sistema operativo).
4. **Atención :** Rogamos lea atentamente la totalidad de la información consultando las diferentes secciones propuestas antes de hacer clic en el botón INSTALACIÓN. Le permitirá llevar a cabo la instalación correcta del software MaxSea.
5. Haga clic en **Instalación.**
6. Siga las indicaciones del instalador. Se crean varios puntos de entrada durante el procedimiento de instalación. Se crea una carpeta "utilidades" en la lista de programas del menú iniciar Windows así como un acceso directo en el escritorio.
7. Si la instalación se ha llevado a cabo con éxito, el software de instalación se lo indicará y le propondrá volver a encender el ordenador.

Utilización de un código para la protección del software : « Número de serie ».

Con la primera utilización del software se activa una licencia de procedimiento de instalación. Si usted desea utilizar el programa de protección seleccione la opción **[No necesito llave]**, el software le propondrá entonces instalar una licencia. En ese caso usted debe seguir paso a paso el procedimiento de activación del código de autenticación descrita en cada capítulo."Instalar una licencia Software" (obtener un número de licencia o código de autenticación).

Utilización de una llave para la protección del software : « Dongle ».

Los software de la versión 10 y superiores utilizan por defecto una licencia software (con un número de serie). La llave material (Dongle) que asegura una protección del software es todavía válida para esta versión. La llave material se suministra solamente por encargo con el pedido del software. En función del tipo de llave, ésta debe ser conectada bien al puerto paralelo o bien al puerto USB del ordenador cada vez que usted utilice el software o sus utilidades.

Si usted dispone de una llave material de tipo paralelo es recomendable conectarla en el puerto serial antes de proceder a la instalación del software.
Si usted dispone de una llave material de tipo USB, puede conectarla después de instalar el software.

Cualquiera que sea el tipo de llave material que usted utiliza, debe ser manipulada según las recomendaciones descritas en el capítulo de la ayuda Conectar el Dongle. La llave de protección se define en una versión específica del software. Debe ser puesta al día cuando instale una nueva versión del software, en ese caso vuelva al capítulo de la ayuda **Actualizar la llave de protección**.

Instalar las cartas electrónicas.

Si usted utiliza cartas Mapmedia v1 o Maptech, le aconsejamos crear una carpeta "CARTAS" en la carpeta "mis documentos", copiar todas sus cartas desde el CD-Rom en esta nueva carpeta. Las cartas ARCS se instalan a partir de las Utilidades de MaxSea. Las cartas C-Map NT se instalan a partir de las utilidades del CD-Rom de C-Map. Las cartas Mapmedia mm2 se instalan a partir de las utilidades del CD-Rom de Mapmedia.

Los códigos de acceso de datos

Si usted utiliza un Dongle (llave material) con MaxSea debe introducir los códigos de configuración en la utilidad de MaxSea que se llama "Dongle update".
Este programa es accesible a partir del menú **[Inicio]/ [Programas]/ [MaxSea Utilidades]/ [Configuración Códigos (Dongle update)]**.

Si usted utiliza las cartas Mapmedia v1 o bien los archivos de datos (datos en 3D o bien de corrientes de mareas), también necesitará introducir los códigos de configuración.
Dos posibles accesos a estas utilidades:

1. A partir del menú **[Inicio]/ [Programas]/ [MaxSea Utilidades]** después **[Mapmedia configuración]**.
2. O bien sin salir de MaxSea a partir del menú **[archivo]** de MaxSea seleccione la opción **[Códigos de configuración Mapmedia...]**.

Instalación de la llave material (Dongle)

El software que se le ha entregado incluye un dongle (dispositivo de protección electrónico USB o Paralelo). Es indispensable que el dongle se instale correctamente para poder utilizar el software.

Dongle USB: instale el software ANTES de conectar el Dongle. No es necesario apagar el ordenador para conectar o desconectar el Dongle de la toma USB.

Dongle paralelo : instale el software antes o después de tener conectado el Dongle. El empalme del Dongle paralelo debe efectuarse OBLIGATORIAMENTE cuando el ORDENADOR está APAGADO. No respetar esta consigna puede ocasionar daños al puerto paralelo de su ordenador y al mismo Dongle.

Activación de la licencia software

Usted acaba de elegir la opción Instalación de una licencia software, por lo tanto debe seguir paso a paso el procedimiento de instalación con los códigos de autenticación.

IMPORTANTE:

La licencia temporal le permite utilizar el software por un tiempo limitado. Para continuar utilizando el software usted debe proceder a la activación de la licencia software por Internet.

Lea atentamente el contenido de cada ventana de diálogo antes de hacer clic para continuar en la siguiente etapa. El éxito de la instalación depende del procedimiento de instalación definido por las siguientes etapas:

ETAPA I : Instalación de la licencia software

A partir de la primera apertura del software, una ventana de diálogo le informa de la ausencia de la **licencia software.**
Respondiendo **"Si"** le permite acceder a una segunda ventana de diálogo que le propone elegir entre dos opciones de la **"Licencia software"**, dependiendo de que usted disponga o no de un «**Dongle»**.

Elija el tipo de protección siguiente :

1. con Dongle
2. con Códigos de activación

Si usted elige el procedimiento de protección sin Dongle

Haga clic en **OK** para activar el programa de configuración de los códigos de autenticación :

- **Activación manual :** el registro está diferido y se hace por encargo telefónico o email. Le será comunicado entonces su código.
- **Activación automática :** el registro es inmediato y pasa obligatoriamente por una conexión Internet.

Si usted elige la activación automática por Internet.

Se le informa de que una conexión al servidor vía Internet se está estableciendo (haciendo clic en anular el procedimiento se interrumpe).
Haga clic en Siguiente para establecer la conexión y continuar.
Se le avisará en caso de fallo de conexión, en ese caso el programa será interrumpido.
Ventana de ingreso de su número de serie :
Este número se le suministra con el software MaxSea.
(en la primera página del manual suministrado con el software, en caso de ausencia o pérdida de este número rogamos contacte con su vendedor).
Rellene cuidadosamente la ficha de registro.
Esta ficha debe permitirnos identificarle rápidamente y atribuirle un código de identificación personal.
Todos los campos marcados con un asterisco (*) son obligatorios.
Confirme su dirección **Email**.
Ultimo mensaje a validar antes de la activación automática del programa.
Después un mensaje le avisará del éxito de la operación y usted debe validar el registro de su código.
Si usted elige la activación manual
Debe contactar con su vendedor para obtener un código de activación para la protección de la **LICENCIA SOFTWARE** (se le comunicará este número desde el número de serie suministrado con el software)
Después valide el registro de su código

Usted está en posesión del número de la licencia software, terminar la instalación

Desde este instante puede acceder directamente si lo desea a los parámetros de configuración del software antes de iniciarlo.

La ventana de ingreso de los códigos de configuración del software **[Código Dongle Update]** aparece y usted debe :
Apuntar estos códigos los cuales permiten definir los módulos activos en MaxSea y efectuar las actualizaciones del software.

Son suministrados con el software en una hoja titulada **[Dongle Update]** (en caso de ausencia o pérdida de esta hoja rogamos contacte con su vendedor).

Haga clic en **OK** para validar sus códigos.

Después de haber confirmado el último mensaje el programa MaxSea se inicia automáticamente.

ETAPA II : Trasladar el software a otro ordenador utilizando la licencia software.

usted desee instalar el software en otro ordenador.

¡ ATENCIÓN !

Durante el procedimiento de desinstalación se le comunicará un número de serie. Rogamos lo anote con precaución, **no será DADO POSTERIORMENTE**.

1. Vuelva al menú iniciar de Windows, seleccione "**Programas**", después haga clic en la opción "**MaxSea Utilidades**" y elija "**Software Key License Remover**".
2. Haga clic en el botón **OK**, esta acción genera un código que es automáticamente archivado en el archivo "**PROOF.TXT**".
3. Anote con precaución este código antes de proceder definitivamente a la desinstalación.

ETAPA III: Pasar de una versión de demostración a una versión definitiva.

Este procedimiento se realiza en el caso en el que usted desee obtener una licencia definitiva antes del final del período de prueba.
Si el período de prueba llega a su vencimiento el software le informa de ello.
El paso de una versión de prueba a la versión definitiva se hace por la obtención de códigos (nuevos códigos suministrados por su proveedor) :

- bien al final del período de prueba.
- bien durante el período de prueba utilizando el software de activación

Para obtener un nuevo código de activación del software vuelva al menú Inicio de Windows, haga clic en "**Programas**", abrir la carpeta "**MaxSea utilidades**"y seleccionar la opción "**Asistente de activación**".

Conexión de un GPS

El software y su driver se entregan configurados por defecto para ser conectados a un GPS que envía la cadena NMEA 183 estándar de posicionamiento (..GLL, …). Se trata de la configuración habitual de los posicionadores del mercado.
Los PC están provistos generalmente de dos puertos seriales RS 232 (COM1 y COM2), conector macho provisto de 9 pines.

Adaptador puerto USB-serie

El adaptador puerto USB-Serie es necesario en los casos de los ordenadores recientes que no están equipados más que de puerto USB (no dude en contactar con su vendedor para más información sobre este tipo de equipo)..

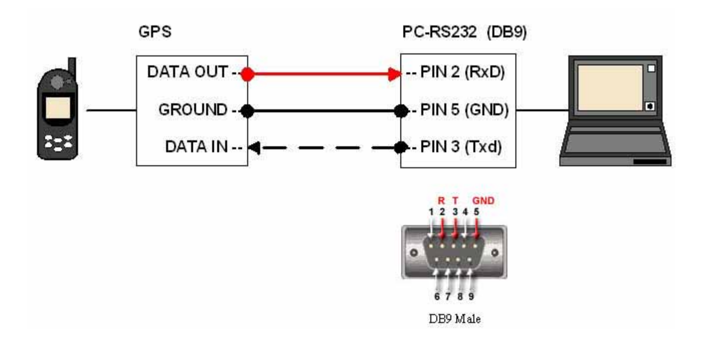
Diagrama del cableado del PC

Le aconsejamos utilizar siempre los optoacopladores para conectar los equipos electrónicos a su ordenador.
Sin embargo, puede encontrar más adelante las informaciones para conectar directamente los equipos al ordenador.
Los puertos seriales de los PC, así como la cartas internas PCI, aceptan generalmente la norma RS 232, estándar a menudo utilizada en la industria marítima. Permiten por lo tanto conectar a MaxSea la mayoría de los posicionadores y de los equipos existentes del mercado.
¡ Atención ! La norma **NMEA 183**, hoy día casi exclusivamente utilizada en el campo marítimo, especifica las características eléctricas de tipo **RS 422** (y no RS 232). Sin embargo numerosos fabricantes respetan en realidad la norma **RS 232** .

Si su equipo utiliza la norma RS 422, no puede seguir el procedimiento de conexión más abajo indicado (contacte con su vendedor).

Conexión al puerto serie del ordenador de tipo D 9 pines:

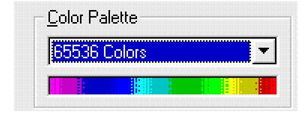
Pin	Señal	Información
2	Recepción de datos Rx	Conexión al GPS
3	Transmisión de datos Tx	Conexión al piloto automático
5	Tierra Gnd	



Parámetros de configuración de la pantalla

IMPORTANTE !

MaxSea se concibió para una configuración de visualización en 65000 colores (16 bits).



No utilizar 24 ó 32 bits para los parámetros de color.

¿ Cómo optimizar la visualización de datos en MaxSea en el entorno Windows XP?

Si la configuración de su pantalla es superior a 65000 colores (16bits) siga el procedimiento a continuación indicado para cambiar la configuración :

1. Acceda a los parámetros de configuración haciendo clic en el escritorio de Windows con el botón derecho del ratón.
2. Seleccione la opción **[Propiedades]** en el menú desplegando lo que aparece en la pantalla.
3. Seleccione la pestaña Parámetros.
4. Elija **Calidad color Media (16 bits**).
5. Valide la nueva configuración haciendo clic en el botón **Aplicar**.
6. Cierre la ventana de diálogo.

Iniciar el software

¡ IMPORTANTE !

El software no funcionará si usted no ha activado el programa de protección (ya sea con una llave material "**Dongle**" o bien con "**La licencia software**").

1 - Dos maneras de iniciar el software :

1. Haga doble clic en el icono MaxSea que se encuentra en el escritorio de Windows.
2. A partir del menú **[Inicio]** de Windows, elija **[Programas]** para acceder al software MaxSea.

Cuando se inicia por primera vez, MaxSea pone en marcha un procedimiento de búsqueda automática que permite detectar la presencia de cartas numéricas en el lector CD y en los discos duros del ordenador.

2- Una o varias cartas son detectadas por MaxSea

Una ventana de diálogo aparece y le sugiere seleccionar la o las cartas.
Si desea seleccionar varias cartas, mantenga la tecla **Ctrl** pulsada al mismo tiempo que selecciona las cartas.
Haga clic en **OK** para validar la selección.
El diálogo de exclusión de garantía concerniente a la utilización de documentos numéricos es de nuevo visualizado si la casilla de "No visualizar más" no ha sido todavía seleccionada.

3 - Ninguna carta es detectada

Si ninguna carta es detectada la carta del mundo se visualiza por defecto.

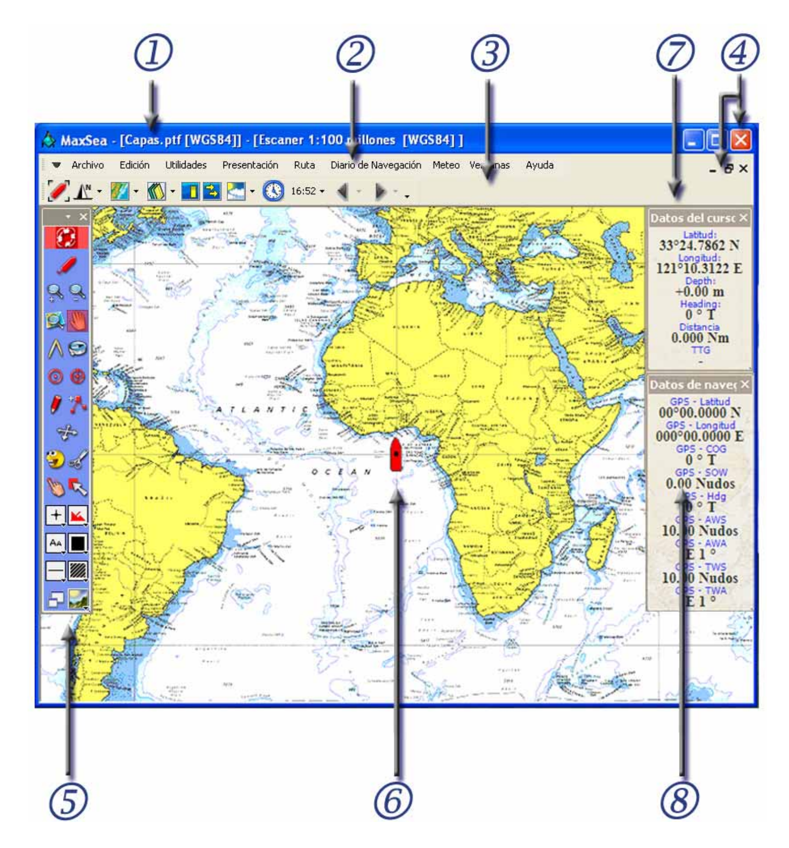
4 - Aparece el diálogo de exclusión de garantía concerniente a la utilización de documentos digitalizados, usted debe :

1. bien confirmar su aprobación con las advertencias de este diálogo haciendo clic en el botón **Aceptar**.
2. bien salir del software **MaxSea** haciendo clic en el botón **No aceptar** ; en ese caso usted volverá inmediatamente al escritorio. Señale la casilla para no visualizarla más la próxima vez que lo ponga en marcha o en cada apertura de carta.

Entorno del software

Presentación del Escritorio Cartográfico

La primera vez que inicie MaxSea, se encontrará en un entorno con el que debe ante todo familiarizarse (Figura de la página de al lado). El Escritorio Cartográfico (o ventana de trabajo) permite visualizar simultáneamente diferentes tipos de cartas de referencias geográficas . Las cartas son ordenadas según su posición geográfica y su escala de representación. Se integran en el entorno del software que corresponde a su **Escritorio Cartográfico**.



El Escritorio Cartográfico (1) es su entorno de trabajo, está compuesto de seis partes :

1. El **Escritorio Cartográfico (1)** es su entorno de trabajo, está compuesto de seis partes :
2. La **Paleta de Carta** que está fijada por defecto en la parte superior del Escritorio Cartográfico. La escala y el tipo de carta se indican en la barra de título de la ventana activa **[Rester 1 /25 millones [WGS84]]** (para una escala de 1/25 millón, primera ventana Carta abierta) así como el nombre del archivo Plano de datos

[Calque.ptf [WGS84]].Usted puede abrir varias cartas al mismo tiempo. El símbolo representativo del GPS **(6)** está diseñado en cada una de las ventanas Carta que están abiertas, indica exactamente el sitio en el que se sitúa su barco en la carta.

3. La **Barra de menús (2)** del software permite acceder a las funciones del software.
4. La **Paleta de Carta (3)** está constituida de botones de manejo los cuales le permiten visualizar u ocultar los datos disponibles en la carta (la disponibilidad de estas utilidades depende de la configuración de su software).
5. La **Paleta de Herramientas (5)** reagrupa todas las herramientas de navegación que permiten trabajar sobre la carta numérica visualizada.
6. Los **Datos del Cursor (7)** informan permanentemente de la posición geográfica de los movimientos del cursor sobre la carta. Estas informaciones están en una ventana flotante.
7. Los **Datos de navegación (8)** informan permanentemente de las informaciones enviadas por los equipos conectados (GPS y otros tipos de materiales embarcados).

Entorno del Escritorio Cartográfico por defecto:

1. La primera vez que inicie MaxSea, el planisferio (Raster 1 :25 millón [WGS84]) estará fijado en la ventana Carta de modo que ocupe toda la pantalla en la ventana Escritorio Cartográfico (1). Haciendo clic en la cruz de cierre de la ventana (4) usted sale de MaxSea.
2. Para pasar las ventanas a modo reducido haga clic en el botón "**Reducir la ventana**" en la esquina superior derecha de la ventana Carta (4). No puede cerrar la ventana Carta en el caso en el que haya una sola carta activa.
3. La **Paleta de Carta** contiene todas las herramientas que le permiten manejar la visualización de todos los datos procedentes de los archivos Cartas, Plano usuario, Previsiones meteorológicas así como diversos datos de navegación propios de cada una de las ventanas Carta activas. La Paleta de Carta está fijada

por defecto en la parte superior del Escritorio Cartográfico.

4. Cuando el ratón se inmoviliza algunos segundos sobre un botón o sobre una herramienta de la paleta, MaxSea visualiza en la pantalla una etiqueta que informa de la función del objeto seleccionado.



1. Por defecto la Paleta de herramientas aparece verticalmente en la pantalla en la esquina superior izquierda del Escritorio Cartográfico.
2. Por defecto los datos de navegación y del cursor aparecen en la pantalla en la parte superior derecha del Escritorio Cartográfico.

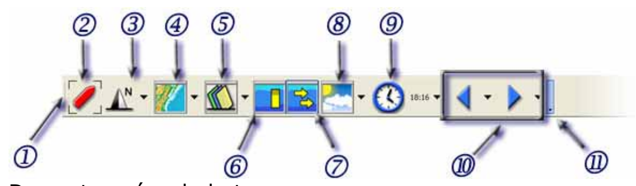
Nota:

((1) – dos modos de visualización posibles para todas las paletas activas en el Escritorio Cartográfico, configuración en modo de paleta flotante o en modo de barra de herramientas.

(2) – en el caso de las cartas de tipo Raster, cuando los datos no están disponibles a la escala seleccionada, MaxSea agranda los datos cartográficos y visualiza el texto [**Over Zoom**] en la barra de título de la ventana carta.

Paleta de Carta

La Paleta de Carta reagrupa las herramientas que le van a permitir acceder directamente a la función "Mostrar/ Ocultar" los datos . La presencia de algunos botones indica la posesión de módulos específicos.



Dos categorías de botones :

1. Aquellos que activan directamente una función específica.
2. Aquellos que permiten acceder a los menús asociados a la función seleccionada.

(1) – **Zona activa** que permite desplazar la Paleta de Carta en la pantalla pasando del modo Barra de herramientas al modo Paleta flotante.

(2) – Modo de autocentrado de la carta

(3) – Modo de orientación de la carta. Tres modos son propuestos, con relación al norte magnético ("Norte arriba" modo por defecto), con relación al rumbo seguido por el buque ("Rumbo arriba") con relación al curso del buque (Curso arriba").

(4) – Haga clic en la **Zona de información de las cartas** para acceder a la lista de cartas numéricas que están disponibles en la ventana Carta (opciones del menú por defecto : el planisferio, la carta del mundo "CD300_01.map" y la opción que le permite mostrar u ocultar la rejilla geográfica).

(5) – Haga clic en la **Zona de información de los Planos de datos del usuario** para acceder a la lista de planos abiertos en MaxSea. Este menú le permite elegir por una parte su plano de trabajo y por otra parte mostrar u ocultar los otros planos.

(6) - Para mostrar u ocultar la marea de los principales puertos del mundo.

(7) – Para mostrar u ocultar las corrientes de marea en una zona geográfica de la que usted guarda los derechos de acceso.

(8) – Haga clic en la **Zona de información meteorológica para acceder al menú que contiene los datos** meteorológicos que son disponibles.
(9) – Visualización de la fecha (fecha del día o del fichero meteorológico abierto en el software). La flecha situada al lado del botón permite acceder al cambio de la fecha (elección entre mostrar la fecha del día o bien una fecha del calendario).
(10) – Para mostrar la hora en la que el botón meteorológico está activo (fichero meteorológico abierto).
(11) – Flecha de acceso al menú para elegir mostrar u ocultar uno o varios botones de mando en la Paleta de Carta.

Un menú contextual accesible con un simple clic en el botón derecho del ratón, en la barra de título de la paleta se le permite elegir las opciones de visualización :

1. modo botones grandes o botones estándar.
2. con o sin la visualización de las etiquetas de texto.

Paleta de herramientas

La primera vez que ponga inicie MaxSea, la paleta de herramientas aparecerá verticalmente en la parte izquierda de la pantalla. Esta agrupa toda las "**herramientas**" de navegación que le permitirán trabajar sobre una carta informatizada como lo haría sobre una carta papel con un lápiz y una regla de navegación.

La paleta de herramientas se define en seis zonas :

La barra de título de la paleta de herramientas contiene dos botones de configuración :

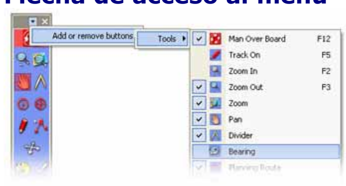


Cruz de cierre

Haga clic sobre la cruz de cierre para ocultar la paleta de herramientas .Para que aparezca de nuevo la paleta active la función **Paleta de Herramientas** del menú **Ver**.



Flecha de acceso al menú



Haga clic sobre la Flecha de acceso en el menú para mostrar u ocultar las herramientas en función de sus necesidades. Haga clic en **Anular la barra de herramientas** para restablecer la configuración por defecto del contenido de la paleta de herramientas.

Representación estándar de la Paleta de Herramientas (botones en modo reducido)



Un clic con el botón derecho en la barra de títulopermite activar el menú contextual para modificar la apariencia de la paleta de herramientas (tamaño de los botones , nivel de transparencia)



Botones de activación

Haga clic en cada uno de los botones para activar :	
	La función "Hombre al agua" Simultáneamente el botón de la función de Trazas On estará activado
	La función "Trazas On" Vuelva a hacer clic en este botón para desactivar la función de traza on.
	La función "Zoom In" Esta herramienta permite agrandar rápidamente la visualización de la carta.
	La función "Zoom Out" Esta herramienta permite reducir rápidamente la visualización de la carta.



Herramientas de navegación

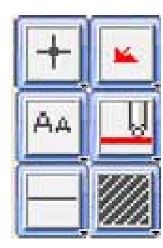
Un simple clic en el botón izquierdo del ratón sobre	
	La herramienta Lupa permite elegir la escala de la carta.
	La herramienta Mano permite desplazar rápidamente la carta en la zona de visualización.
	La herramienta Compás o regla de navegación permite hacer cálculos de rumbos y de distancias.
	La herramienta demora o brújula permite realizar la determinación de posición.
	La herramienta Simulación de Rutas permite posicionar waypoints para planificar una ruta.
	La herramienta Ruta activa permite posicionar Waypoints para definir el recorrido seguido por el buque.



Herramientas de edición

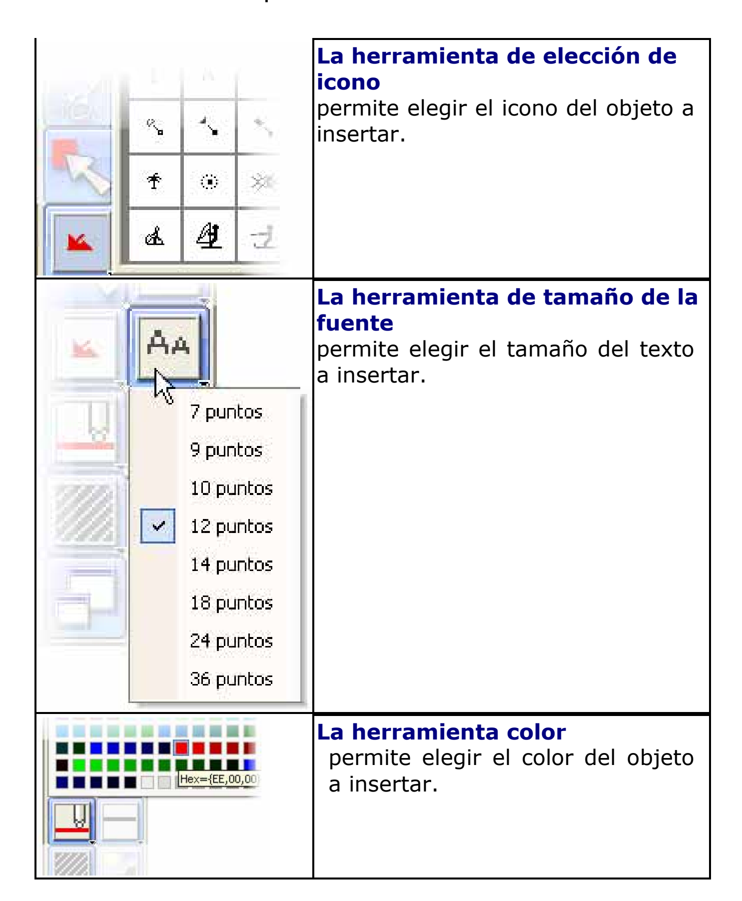
Un simple clic en el botón izquierdo del ratón :	
	La herramienta Plotear o lápiz permite plotear las marcas personales.
	La herramienta Insertar permite añadir waypoints o puntos de ploteo.
	La herramienta Mover permite desplazar cualquier objeto sobre la carta (punto o waypoint).

	La herramienta Borrar permite borrar una información ploteada en la carta.
	La herramienta Cortar o tijera permite separar una línea o bien una traza anotada.
	La herramienta Dedo permite seleccionar un punto sobre la carta y mostrar la ventana de información del punto seleccionado.
	La herramienta Seleccionar permite seleccionar un objeto o un conjunto de objetos delimitados por una área geográfica.

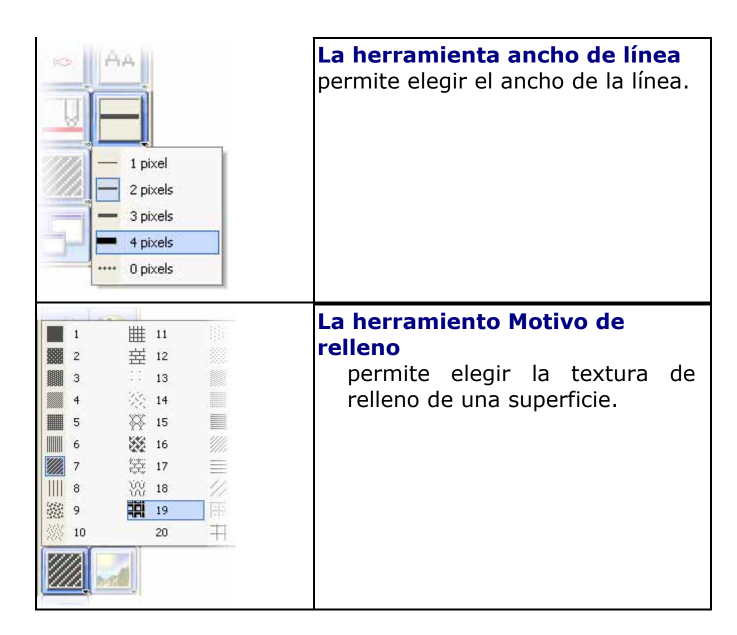


Atributos de la herramienta de ploteo

Antes de plotear marcas (puntos, rayas, superficies…), debe definir los parámetros de ploteo en función del tipo de marca seleccionada. Haga un simple clic sobre las diferentes herramientas para activar el menú correspondiente a :	
	**La herramienta objeto de ploteo** permite elegir el tipo de objeto de ploteo.



	La herramienta de elección de icono permite elegir el icono del objeto a insertar.
	La herramienta de tamaño de la fuente permite elegir el tamaño del texto a insertar.
	La herramienta color permite elegir el color del objeto a insertar.



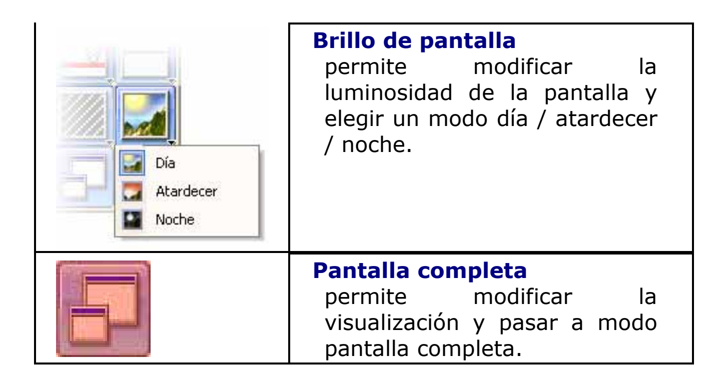
La herramienta ancho de línea permite elegir el ancho de la línea.

La herramiento Motivo de relleno permite elegir la textura de relleno de una superficie.



Opción de visualización

Haga clic en las diferentes herramientas para activar los menús correspondientes de visualización del :	



	Brillo de pantalla permite modificar la luminosidad de la pantalla y elegir un modo día / atardecer / noche.
	Pantalla completa permite modificar la visualización y pasar a modo pantalla completa.

Datos del Cursor

Los Datos del Cursor (puntero del ratón) aparecen en la parte superior derecha de la ventana cartográfica . Aparece permanentemente la posición geográfica en función de los movimientos del ratón o de la bola de rastreo sobre la carta.



Visualización por defecto de los datos del Cursor

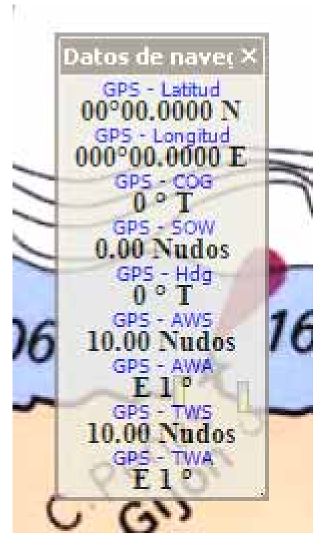
- Para desplazar los datos del Cursor, haga clic en la barra de título del Cursor, desplácelos manteniendo el botón izquierdo del ratón pulsado al lugar deseado después suelte el botón.
- Para ocultar los datos del Cursor, haga clic sobre la cruz de cierre situada a la derecha en la barra de título de los datos del Cursor.
- Para volver a mostrar los datos del Cursor, despliegue el menú **[Presentación]** y seleccione la opción **[Datos del Cursor]**.

El modo de visualización por defecto de los datos del Cursor está definido bajo la forma de paleta flotante al 20% de transparencia situada en la esquina superior derecha de la ventana cartográfica. Los datos que se muestran en la ventana son por una parte la posición geográfica del cursor y por otra parte la ruta y la distancia del cursor con relación a la posición del barco sobre la carta. Si un GPS está conectado entonces el valor TTG (Time To Go) se muestra en los datos del Cursor. Este valor corresponde al

tiempo para recorrer la distancia indicada en función de la velocidad del barco.
Para más información vaya a la ayuda del asunto: "Optimizar la visualización de los datos del cursor"

Datos de navegación

Los **datos de "Navegación"** permiten visualizar las informaciones enviadas por los equipos electrónicos conectados a los puertos de entrada / salida del ordenador (el GPS, centrales de navegación, etc.).



Visualización por defecto de los datos de Navegación

- Para desplazar los datos de navegación, haga clic en la barra de título "Navegación", desplácelos manteniendo el botón izquierdo del ratón pulsado al lugar deseado después suelte el botón.
- Para ocultar los datos de Navegación, haga clic en la cruz de cierre situada a la derecha en la barra de título de navegación.

- Para volver a mostrar los datos de Navegación, despliegue el menú **[Presentación]** y seleccione la opción **[Datos de Navegación]**.

Note:

(1) – Los datos de navegación reagrupan y muestran todas las informaciones enviadas por todos los instrumentos de navegación conectados.

(2) – Usted puede elegir mostrar u ocultar los datos recibidos por los diferentes instrumentos conectados.

(3) – El nombre del puerto COM ocupado por un instrumento es llamado por su nombre y la diferencia de color de la tipografía permite identificar rápidamente el instrumento.

Para más información vaya a la ayuda del asunto : "Optimizar la visualización de los datos de navegación".

Organización del escritorio Cartográfico

Para poder explotar convenientemente las diferentes herramientas del software, MaxSea le ofrece la posibilidad de organizar fácilmente su espacio de trabajo según tres modos de visualización :

1 - Definir la posición de las paletas

a) – Visualización en modo "**Barra de herramientas**"

Este modo se revela útil en caso de que usted utilice varios tipos de herramientas y de que su espacio de trabajo corra peligro de desaparecer tras la acumulación de paletas. Para reducir el estorbo facilitando el acceso a las diferentes herramientas, MaxSea le permite fijar los diferentes menús alrededor de la ventana bajo la forma de barras de herramientas según su elección (a la derecha, a la izquierda, arriba o abajo de la pantalla). Haga doble

clic en la barra de título de la paleta para fijarla alrededor de la ventana, después haga clic en el botón de configuración situado en las barras de herramientas y desplace el ratón manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón hacia el destino deseado.

b) – Visualización en modo "**Paleta flotante**"

Este modo permite identificar rápidamente los diferentes grupos de herramientas. Para volver al modo "**Barra de herramientas**" haga doble clic en la barra de título de la paleta.

c) – Para desplazar cada una de las paletas flotantes basta con hacer clic en la barra de título, deslizarla al lugar deseado y soltar el botón del ratón.

d) – Para dar su forma inicial a cada paleta verticalmente u horizontalmente, hacer clic en el reborde de la paleta, mantener el botón izquierdo del ratón pulsado hasta la obtención del tamaño deseado para la paleta.

2 - Definir la visualización de las paletas

a) – Para ocultar la paleta haga clic sobre la cruz en la esquina superior derecha de la paleta . Para mostrar de nuevo la paleta, despliegue el menú **[Presentación]** y elija la opción que corresponde a la paleta que ha estado cerrada.

b) – Para modificar el tamaño y / o mostrar las leyendas de los botones contenidos en las paletas, haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de título de la paleta después elija la opción "**Botones grandes**" y / o "**Muestra etiquetas de texto**".

c) – Para modificar el tamaño de los caracteres y el nivel de transparencia de la paleta, haga clic en el botón derecho del ratón en la barra de título después elija una opción. La lista de opciones contenida en el menú depende de la paleta seleccionada.

d) – Para adaptar el contenido de las paletas de herramientas y elegir mostrar solamente un cierto

número de herramientas, haga clic sobre la flecha de acceso del menú en la barra de título, marque la opción "**Añadir / Quitar**" después "**Herramientas**" y seleccione la o las herramientas que desee mostrar u ocultar (una muesca situada delante de la herramienta indica que es visible). Para volver a la configuración inicial elija la opción "**Anular la configuración**".

3 - Cambiar de orientación en la ventana carta

Usted puede modificar la orientación de la carta en la ventana carta según tres direcciones – Opción de menú **Norte arriba** seleccionado por defecto (orientación con relación a la cartografía) – Opción de menú **Rumbo arriba** (orientación con relación a la ruta activa) – Opción de menú **Curso arriba** (orientación con relación al curso seguido).
Puede cambiar la orientación de la carta simplemente seleccionando una de las opciones propuestas en el menú Orientación situado en la Paleta Carta.
Para cambiar de orientación haga clic en la **Paleta Carta** sobre el botón "**Orientación Carta**" para activar el menú y haga clic de nuevo para elegir el modo de orientación.

Nota:

(1) – Para restablecer la posición por defecto de las paletas active la función [Preparar la pantalla] del menú [Presentación].

(2) – Todos los parámetros de configuración de visualización son archivados cuando usted sale del software.

(3) – La opción de visualización de las paletas en modo transparencia no es operacional más que en un entorno **Windows® 2000** y **XP**.

Utilización de menús contextuales

Además de los menús situados en lo alto de la pantalla, los menús contextuales presentan las herramientas específicas al objeto seleccionado o a la paleta utilizada.

Para mostrar los menús contextuales :

1. Coloque el cursor sobre un objeto o sobre un conjunto de objetos.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón.

En general los menús contextuales comprenden cuatro zonas:

Zona 1 - las herramientas de visualización más corrientes

a) - elección de escalas..
b) - agrandar la carta en curso
c) - agrandar la carta en curso

Zona 2 - Informaciones y mandos de funciones relativas al objeto seleccionado.

Zona 3 - Herramientas de ploteo y de modificación relativos al objeto seleccionado.

Zona 4 - lista para acceder a las herramientas de la paleta.

Nota: Para más información sobre los menús contextuales vuelva a los diferentes capítulos de ayuda concernientes a la utilización de las herramientas y de las funciones del software.

Accesos al teclado estándares

Las herramientas de la paleta son accesibles con un simple clic con el botón izquierdo del ratón.

Cambio de apariencia del cursor sobre la carta
Cada vez que cambie de herramienta el cursor toma la forma de la herramienta seleccionada en la ventana cartográfica.

Doble clic con el botón izquierdo sobre las herramientas de navegación para borrar la marca de ploteo
Con un doble clic sobre ciertas herramientas de navegación borrará todo lo que usted ha diseñado con esa misma herramienta. Es una manera fácil de obtener una carta limpia y de poder comenzar por los datos base.

Un simple clic con el botón derecho en la ventana cartográfica para acceder al menú contextual del software.

Atajos del teclado para acceder a las funciones estándares del software

_Seleccionar las teclas del teclado :	Para:
Ctrl + O	Abrir archivo
Ctrl + N	Nuevo archivo
Ctrl + S	Guardar el archivo activo
Ctrl + W	Cerrar archivo
Ctrl + P	Imprimir
Ctrl + A	Seleccionar todos los objetos

Atajos del teclado para acceder a las opciones del software

Seleccionar todas las teclas atajos del teclado:	**Para:**
F1	Acceder al software de ayuda
F2	Activar la función de Zoom in
F3	Activar la función de Zoom out
F4	Activar / Desactivar la función de "**Autocentrado**"
F5	Activar / Desactivar la función "**Trazas On**"
F6	Crear un acontecimiento en el periódico
F7	Seleccionar el Waypoint siguiente
F8	Seleccionar el Waypoint precedente
F9	Mostrar / Ocultar los datos de Marea
F10	Mostrar / Ocultar los datos de Corriente de marea
F11	Mostrar / Ocultar los datos de Meteorología
F12	Activar la función **"Hombre al agua"**
May +F1	Cambiar de herramienta : zoom.

	desplazamiento, etc…
May +F2	Cambiar de modo de visualización : día/atardecer/noche
May +F4	Cambiar de modo de orientación Norte arriba / Curso arriba/ Rumbo arriba
Las flechas derecha/ izquierda/ arriba/ abajo	Desplazamiento de la carta
Los signos **+** y **-**	Función de zoom in y zoom out (solamente en caso de que la ventana activa sea una ventana Carta)

Atajos del teclado para acceder a las opciones avanzadas de Windows.

Seleccionar las teclas atajos del teclado :	**Para:**
Alt	1. Activar los menús del software sin la ayuda del ratón solamente si la ventana activa es la ventana Carta. 2. Activar los desplazamientos en los cuadros. Una vez que la tecla Alt del teclado está seleccionada, usted puede utilizar las flechas para

	desplazarse entre las diferentes ventanas activas (ventanas Carta o cuadros de datos).
FLECHA DERECHA	Abrir el menú siguiente de la derecha, o bien abrir el submenú
FLECHA IZQUIERDA	Abrir el menú siguiente de la izquierda, o bien cerrar el submenú
FLECHA ARRIBA	Desplazarse en el menú hacia arriba
FLECHA ABAJO	Desplazarse en el menú hacia abajo

Las herramientas de navegación

Abrir una carta

El software es compatible con los datos cartográficos de diferentes formatos, de tipo **Raster** o **Vecteur**.

Estos datos cartográficos pueden ser registrados en CD-ROMs o en un Disco Duro. Los procedimientos de apertura varían según el tipo de datos o el soporte utilizado.

Para las cartas copiadas en Disco Duro, seleccione **[Abrir carta]** del menú **[Archivo]**.

Nota:

Se muestra el diálogo de exclusión de garantía concerniente a la utilización de documentos numéricos, usted debe hacer clic en "Aceptar" para abrir la carta.

Elegir la escala de la carta

A cada carta visualizada le corresponde una o varias escalas. Para que una carta aparezca en la ventana, hace falta seleccionar una u otra escala disponible.

¡ IMPORTANTE !

Las escalas utilizadas en el software de navegación son escalas numéricas. No hay concordancia exacta entre las escalas en papel (ligadas a unidades de distancia) y las escalas numéricas (ligadas a resoluciones). La escala de las cartas visualizadas en la pantalla depende de la resolución de la pantalla. La escala de las cartas impresas depende de la resolución de la impresión.

Las escalas disponibles varían de una carta a otra. Varias maneras para seleccionar la escala de una carta :

1 - Utilización de la herramienta "Lupa"

Haga clic sobre la herramienta "Lupa", desplace el cursor sobre la carta, haga clic sobre una esquina del lugar a agrandar y mantenga el botón izquierdo del ratón pulsado durante el desplazamiento del cursor, suelte el botón sobre la escala deseada.

2 - Utilización de las herramientas de Zoom In y Zoom Out

Las herramientas Lupa "**más**" y "**menos**" permiten agrandar o reducir la visualización de la carta en la pantalla. La herramienta Zoom "menos" es particularmente útil para anular el anterior Zoom In.

3 - Utilización de la bola de rastreo del ratón

Cualquiera que sea la herramienta seleccionada en la paleta de herramientas, si usted dispone de un ratón con bola de rastreo entonces actúe sobre esta última accionando desde el In hacia el Out para activar la función de **Zoom in** / **Zoom Out** sobre la carta.

4 - Utilización del menú "Selección de escala"

Cualquiera que sea la herramienta seleccionada en la paleta de herramientas, haga clic sobre la carta con el botón derecho del ratón para mostrar el menú contextual. Posicionar el cursor sobre la opción "**Selección de escala**", la lista de las escalas aparece en la pantalla, haga clic sobre una escala.

La lista de escalas es accesible a partir del menú **[Presentación]**, elegir **[Selección de escala]**.



La escala en curso aparece en negrita en el menú desplegado de la selección de escala.

Seleccione, por ejemplo, la escala **5 millones** ; al cabo de unos instantes, la carta es rediseñada a la escala elegida y centrada en la posición seleccionada .
Un icono diseñado al lado de una escala indica que la carta es visible a esta escala.

Nota:

El diseño del icono permite identificar el tipo de datos disponibles a esta escala.

Desplazar la carta

Puede desplazar una carta en la ventana de varias maneras:

1 - Utilice la herramienta Mano
Haga clic en la herramienta mano y desplace el cursor sobre la carta al centro de la pantalla.

- **Haga clic y deslice manteniendo el botón del ratón pulsado ; l**a carta se desplaza a merced de los movimientos del ratón.
- Haga doble clic en la herramienta mano para visualizar la ventana "Propiedades de la carta". Se muestran todos los datos, útiles concernientes a la carta (País de origen – Título – número de identificación – escala – geodesia – las unidades).
- Cualquiera que sea la herramienta seleccionada en la paleta de herramientas, haga clic con el botón derecho del ratón para activar el menú contextual que da acceso por una parte a la lista de escalas y por otra parte a la ventana de "Propiedades de la carta".

2 - Cualesquiera que sean las herramientas seleccionadas
Utilice las herramientas en el ratón para desplazar la carta.

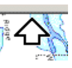
- **Un simple clic en la ruedita del ratón** (botón central) permite activar el modo de desplazamiento libre, sin haber mantenido el botón pulsado la carta se desplaza en función de los movimientos del ratón. Para desactivar este modo

basta con hacer clic de nuevo sobre el botón el cursor retoma su forma inicial.

- **Haga clic sobre el botón izquierdo** del ratón manteniéndolo pulsado, oriente el cursor en la dirección de los rebordes para activar y definir la dirección del desplazamiento de la carta. El cursor se transforma en flecha cuando está activado en modo de desplazamiento y la representación gráfica sobre la carta le indica la dirección del desplazamiento (ejemplos a continuación de direcciones. Para interrumpir el movimiento basta con soltar el botón).

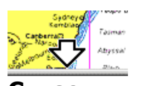


Cursor dirigido hacia ARRIBA / IZQUIERDA


Cursor dirigido hacia ARRIBA / MEDIO


Cursor dirigido hacia ARRIBA / DERECHA


Cursor dirigido hacia ABAJO / IZQUIERDA


Cursor dirigido hacia ABAJO/ MEDIO


Cursor dirigido hacia ABAJO / DERECHA

3 - Utilice las teclas del teclado (Flechas : derecha / izquierda / arriba / abajo)

La utilización de flechas derecha – izquierda y arriba – abajo del teclado es otra manera de desplazar puntualmente o ininterrumpidamente la carta en la pantalla.

1. Haga clic en la flecha que corresponde al sentido del desplazamiento deseado.
2. Mantenga el botón izquierdo del ratón pulsado para un desplazamiento continuo.
3. Multiplique los clics con el botón izquierdo del ratón para validar los desplazamientos puntuales.

Planificar la Ruta

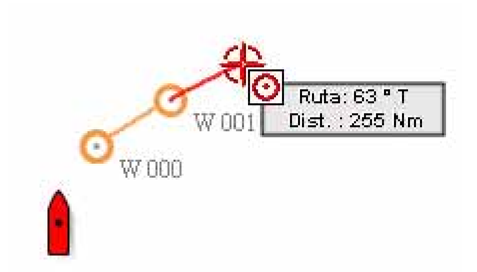
Usted aprenderá en el capítulo « **Planificar Ruta** » cómo trazar una ruta (con la herramienta Simulación de Rutas) y cómo calcular rumbos y distancias. Se trata de poner en práctica la regla de navegación y el compás que utiliza tradicionalmente sobre una carta papel.

- Utilice la herramienta "**Simulación de Rutas**" para planificar una ruta.
- Utilice la herramienta "**Compás**" para acceder a las funciones de cálculo de rumbos y de distancias.

Para crear un enlace de puntos sobre la carta (simulación de ruta), haga clic directamente sobre la carta de un punto al otro. El software enlazará a continuación los diferentes segmentos.
IMPORTANTE
Una simulación de ruta así creada no debe ser confundida con la ruta activa actualmente seguida por el buque que estudiaremos en el capítulo siguiente Ruta activa.

Planificar la ruta:

- Utilice la herramienta "**Simulación de Rutas**" y pinche con el ratón sobre la carta la posición del primer Waypoint.
- Un waypoint aparecerá en el lugar en el que haya pinchado con el ratón, es llamado **W000** waypoint de partida.
- La ruta entre el waypoint **W000** y el waypoint **W001** representa el rumbo inicial.
- Usted puede enlazar, haciendo clic sobre las posiciones correspondientes, el ploteo de los otros waypoints que serán numerados 002, 003, 004 etc.



Notas:

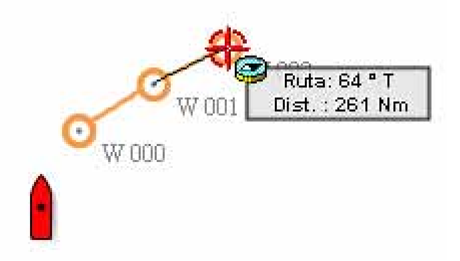
(1) – Para cada waypoint diseñado sobre la carta, aparecen el cálculo de la distancia y del rumbo en una etiqueta cuando mantiene el botón izquierdo del ratón pulsado.

(2) – Cuando plotea una ruta, puede en todo momento desplazar la carta o modificar la escala de la carta.

Obtener información sobre un waypoint o sobre la ruta planeada

- Haga clic sobre un waypoint utilizando el botón derecho del ratón para acceder al menú contextual asociado al waypoint. Este menú le permite acceder directamente a la opción "**Propiedades del punto de destino**" y a otras funciones y herramientas de MaxSea.
- Para conocer la distancia respecto al waypoint precedente, utilice la herramienta "**Seleccionar**", posicione el cursor sobre el waypoint después haga clic manteniendo el botón izquierdo del ratón pulsado.
- Para mostrar el cuadro asociado a la simulación de ruta, seleccione la opción **[Centrar el plano de ruta]** en el menú **[Ruta]**.
- Para guardar la ruta, seleccione la opción **[Guardar ruta planeada como ...]** en el menú **[Ruta]**.

Cálculo de rumbo y de distancia entre dos puntos



Para calcular el rumbo y la distancia entre dos puntos de la ruta, trazada sobre la carta, utilice la herramienta compás y seleccione un punto de la ruta después haga clic sobre el segundo punto.

La Ruta Activa

La « **Ruta activa** » es la ruta seguida por el buque. En un momento dado, no hay más que una **Ruta activa** abierta.

Utilice la herramienta **Waypoint Ruta activa** para crear una ruta sobre la carta.

Haga clic sobre la carta para definir la posición del primer Waypoint. Esta acción va a tener varios efectos :

- Un waypoint va a aparecer en el lugar en el que haya hecho clic con el ratón; se llama waypoint **W001**
- Un waypoint ficticio va a aparecer en la posición en la que se encontraba el buque en el momento del clic sobre la carta ; se llama *W000* ; la ruta entre este waypoint **W000** y el waypoint **W001** representa el rumbo inicial.
- La ventana de información de datos del waypoint activo aparece abajo a la izquierda de la pantalla ; precisiones sobre éstos le serán aportados en el cuadro de la Ruta

activa. Para mostrar este cuadro, seleccione **[Datos de Rumbo ...]** a partir del menú **[Ruta]**.

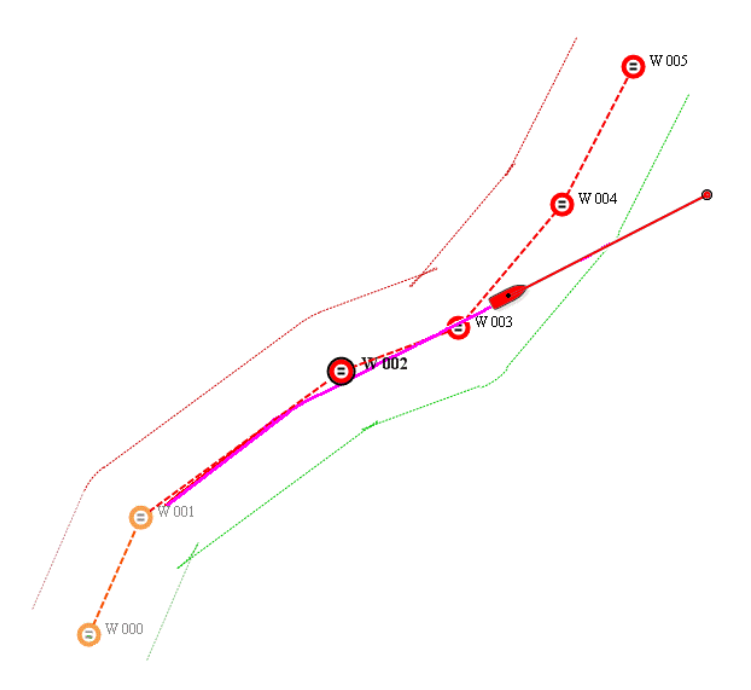
- Para mostrar la representación gráfica del rumbo de la ruta activa, seleccione **[Ventana de visualización Waypoint...]** a partir del menú **[Presentación]**.

Puede enlazar, haciendo clic sobre la posiciones correspondientes, el ploteo de los otros waypoints que serán numerados 002, 003, 004 etc.
La ruta activa que usted ha ploteado puede ser modificada en todo momento con ayuda de las herramientas de modificación. Para más información vuelva al capítulo **Modificar la ruta activa**.

Definir la ruta activa :

- **Waypoint de llegada:**
    1. Definir el radio del círculo o la precisión del paso automático, representación materializada sobre la carta por el círculo del paso trazado alrededor del waypoint.
    2. Activar la función de **cambio de escala automática** al paso del waypoint.
- **Desviación de ruta (seguridad XTE)**
    1. Definir la distancia de la desviación de ruta.
    2. Activar mostrar límites de alarma en la carta.

Si activa la función **« Mostrar límites de alarma »** la zona de seguridad **XTE** se muestra en la carta delimitada por dos líneas de puntos rojas y verdes.

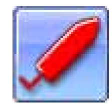
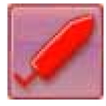


Después de haber trazado una ruta activa y si su ordenador está conectado a un **piloto automático**, usted puede controlar con la ayuda de MaxSea la ruta seguida por su barco.

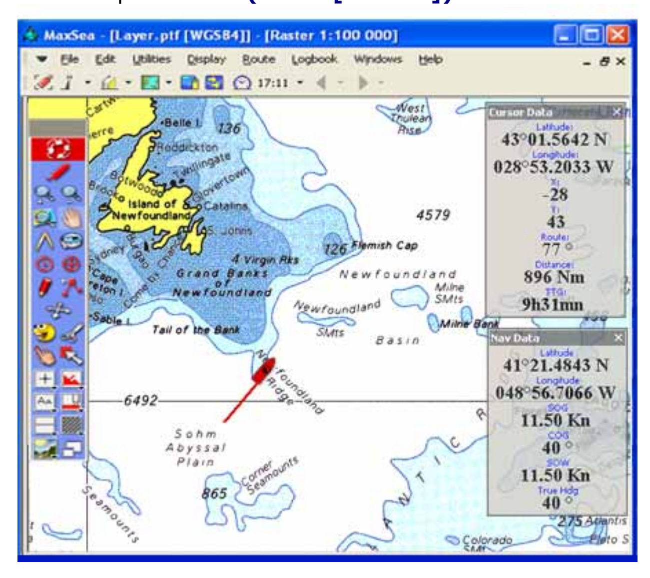
Usted puede seguir por las huellas su ruta en tiempo real activando la función "**Trazas On**" (remítase al capítulo siguiente "Trazas On").

Trazas On

La función Trazas On le permite seguir en la pantalla la ruta activa seguida por el buque.
Haga clic en la paleta de las herramientas sobre el botón de activación "**Trazas On** ".

A partir de este instante la traza aparece en la carta y es registrada automáticamente sobre el plano activo que es seleccionado por defecto **(Plano [WGS84])**.



Haga clic de nuevo con el botón para interrumpir el registro de la traza.

El programa muestra una ventana que propone :

- Guardar la traza en el archivo activo (plano seleccionado por defecto), haga clic en "**Guardar**".
- registrar la traza en un archivo nuevo, haga clic en "**Nuevo fichero**", a continuación debe definir un nombre y un camino para el archivo nuevo.

- Guardar la traza en un archivo existente, haga clic en "**Abrir fichero**", busque y seleccione el archivo en el ordenador.
- para no guardar la traza, haga clic en "**No guardar**".

Notas:

(1) - Guardar la traza en un archivo nuevo para una utilización posterior.

(2) - Convertir una traza registrada en ruta activa utilizando el menú contextual.

Plotear marcas personales

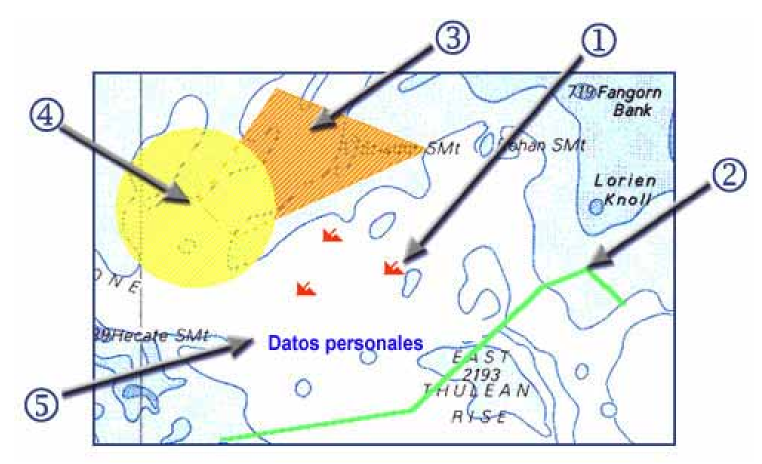
Todas las marcas personales que va a plotear serán registradas en un plano de datos. El plano de datos corresponde a un archivo que puede ser tratado como cualquier otro archivo.

En la primera puesta en marcha del software aparece un plano vacío que se llama Plano [WGS84], es posible tener varios planos abiertos al mismo tiempo. Con la ayuda del botón de la zona de información de los planos de datos del usuario de la Paleta Carta, usted puede mostrar y / u ocultar los planos.

Cuando varios planos están abiertos, sólo uno puede estar activo a la vez . Es este plano activo sobre el que va a plotear sus marcas.

Antes de plotear sus marcas, debe definir el objeto a plotear con sus características (tipo de objeto, icono y color ...).

- Para definir el tipo de objeto a plotear y sus características haga clic en las herramientas apropiadas situadas en la paleta de herramientas.
- Haga clic en la herramienta de ploteo en la paleta de herramientas, desplace el cursor sobre la carta al lugar deseado, el cursor se transforma en blanco para indicar precisamente el punto en el que hay que hacer clic sobre la carta.



(1) –Ploteo de un punto
(2) –Ploteo de una línea
(3) –Ploteo de una superficie con relleno (textura y color)
(4) –Ploteo de un círculo
(5) –Ploteo de un texto.

Nota:
Todas las marcas personales ploteadas son guardadas en el plano activo por defecto (el nombre del plano activo aparece en la Paleta Carta). Usted puede guardar estos datos en diferentes archivos del plano. Para crear un nuevo plano de ploteo de datos, seleccione la opción **[Nuevo ...]** a partir del menú **[Archivo]** (atajo de teclado **CTRL + N**).

La función Estimación

Si desea familiarizarse con el software sin conexión GPS o bien en caso de interrupción de la conexión GPS; utilice esta función, le permite dar al barco una posición, una ruta y una velocidad deseadas. Usted puede así simular una ruta y preparar su navegación sin conexión GPS cuando esté en tierra.

- La primera vez que utilice el modo Estimación, el barco se encontrará posicionado lejos de las costas africanas, en latitud 0 y longitud O.
- En el caso de una interrupción del GPS la función Estimación calcula la posición del barco en todo momento, a partir de una posición de partida.

Notas:

(1) - el cálculo se hace a partir de la última posición adquirida por el GPS, o bien a partir de una posición elegida.

(2) - MaxSea se inicia por defecto en modo adquisición.

Para acceder al modo Estimación

Seleccione la función **[Modo Estimación]** en el menú **[Utilidades]** del software.

1. Un mensaje le advierte que la función de estimación detendrá las entradas GPS y que si usted desea activar la función Estimación, haga clic en OK.
2. La posición de partida será la última adquirida por el GPS, o bien la última registrada antes de salir de MaxSea.
3. En este instante la paleta representada a continuación está activada (fijada por defecto en la barra de herramientas).

Los iconos y se utilizan para aumentar o disminuir la velocidad del barco (SOG). El valor se toma en cuenta y se reactualiza inmediatamente en la paleta de datos cuando usted selecciona con un simple clic del botón izquierdo uno de los dos iconos.

Haga clic en uno de los dos iconos o para dirigir el barco hacia la derecha o hacia la izquierda. El valor se toma en cuenta y se reactualiza inmediatamente en la paleta de datos cuando selecciona con un simple clic del botón izquierdo uno de los dos iconos.

Haga clic en el icono de cambio de posición para definir una posición del barco o bien **[Desplazar el buque con un simple clic]** en el botón de la herramienta de desplazamiento .

Hombe al agua

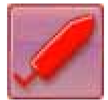
La función **Hombre al agua** (MOB) es una gran ayuda a la búsqueda y rescate como complemento de las prácticas usuales (lanzar bengalas luminosas al agua, situar vigías, arrojar salvavidas, etc.).



Una ventana de diálogo le avisa que la función "Hombre al agua" se va a activar.
Si confirma esta alerta, el software pasa inmediatamente al modo "**Hombre al agua**" :

- Si se abren varias cartas, se produce la activación de la función "Hombre al agua" en la ventana Carta que estaba activada en el momento de la acción.
- La carta aparece en modo **Buque centrado** y a una escala detallada (1/2 500).
- La ruta activa se borra y se memoriza un waypoint en la posición en la que se encontraba el buque al pulsar el icono **Salvavidas** (punto de caída al agua).
- La ventana de waypoint aparece sin su presentación gráfica y muestra continuamente el rumbo para volver al punto de caída así como a la distancia del mismo.
- Se activa y se muestra la traza.

Los botones de activación "**Hombre al agua**"y "**Trazas On**" pasan simultáneamente al modo activo en la paleta de herramientas.

ATENCIÓN

La posición del punto de caída depende de la precisión del GPS conectado en el momento en que se activó esta función. El error de precisión puede ser mayor que la distancia al hombre al agua.
El hombre al agua puede por otra parte estar sometido a una desviación importante debida al viento o a las corrientes.

Salir del software

Para salir del software:

1. En la barra de los menús del software, seleccione la opción **[Salir]** del menú **[Archivo]** o bien haga clic en la cruz de cierre de la ventana del software localizada en la esquina superior derecha de la pantalla.
2. Haga clic en "SI" si realmente desea salir del software.
3. Una segunda ventana de diálogo le propone guardar sus archivos de datos.
4. Haga clic en "SI" en cada uno de los archivos abiertos que desee guardar.

5. Haga clic en "NO" en los archivos que no desee guardar.
    - Haga clic en "SI" en cada uno de los archivos abiertos que desee guardar.
    - Haga clic en "NO" en los archivos que no desee guardar.

Nota: Si usted ha ploteado marcas y no ha creado un archivo nuevo, el software registra automáticamente los datos ploteados en el plano activo.

ATENCIÓN

Do not quit the software by turning the computer off! Doing so may cause damage to the software, as well as to any current information being used!

Al contrario, tómese la molestia de salir del software como aquí se le ha indicado, después apague el ordenador.